
Akademia Górniczo Hutnicza
Wydział Fizyki i Informatyki Stosowanej
Inżynieria oprogramowania
2012/2013



Zespół projektowy:
Kamil Gzyl
Roksana Gamziuk
Piotr Barnuś

RISK

Dokumentacja architektury systemu

Wersja 1.0

[Uwaga: Niniejszy wzór dostarczony jest w celu użytkowania z Unified Process for EDUcation. Tekst zawarty w nawiasach kwadratowych i napisany błękitną kursywą (styl=InfoBlue) to wskazówki dla autora dokumentacji, które powinny zostać usunięte przed publikacją dokumentu.]

RISK	Wersja: 1.0
Dokumentacja architektury systemu	Data: 29/10/2012
DAS_1	

Historia zmian

Data	Wersja	Opis	Autor
29/10/2012	1.0	Wstępne określenie architektury systemu	Kamil Gzyl

RISK	Wersja: 1.0
Dokumentacja architektury systemu	Data: 29/10/2012
DAS_1	

Spis treści

1.	Wprowadzenie	4
1.1	Cel	4
1.2	Zakres	4
1.3	Pojęcia	4
1.4	Odniesienia	4
1.5	Streszczenie	4
2.	Reprezentacja architektury	4
3.	Cele i ograniczenia architektury	4
4.	Perspektywa przypadków użycia	4
4.1	Realizacja przypadków użycia	4
5.	Perspektywa logiczna	4
5.1	Streszczenie	5
5.2	Pakiety	5
6.	Opis interfejsu	5
7.	Rozmiar i wydajność	5
8.	Jakość	5

RISK	Wersja: 1.0
Dokumentacja architektury systemu	Data: 29/10/2012
DAS_1	

Dokumentacja architektury systemu

1. Wprowadzenie

1.1 Cel

Celem niniejszego dokumentu jest przedstawienie obszernego przeglądu architektury systemu gry „Rzyko”. Zawarte są w nim informacje odnośnie różnych aspektów architektonicznych, umożliwiające wychwycenie w prosty sposób decyzji zastosowanych w projekcie.

1.2 Zakres

Wersja 1.0 bieżącego dokumentu dotyczy wstępnych założeń architektonicznych komputerowego odpowiednika gry planszowej „Rzyko” i obejmuje zagadnienia związane z tą częścią projektu.

1.3 Pojęcia

Zawarte w wizji pojęcia zostaną wyjaśnione w dokumencie *Słownik ver. 1.0*.

1.4 Odniesienia

- ❖ Słownik v. 1.0.doc – dostępny w tym samym katalogu na dysku, co plik dokumentacji architektury systemu, rozwijany będzie wraz z postępem prac nad projektem
- ❖ Specyfikacja przypadków użycia v. 1.0.doc – dostępna w tym samym katalogu na dysku
- ❖ Specyfikacja dodatkowa v. 1.0.doc – dostępna w tym samym katalogu na dysku
- ❖ Specyfikacja wymagań v. 1.0.doc – dostępna w tym samym katalogu na dysku

2. Reprezentacja architektury

Architektura zostanie przedstawiona za pomocą perspektyw przypadków użycia, przed wszystkim za pomocą standardu diagramów UML.

3. Cele i ograniczenia architektury

Ograniczenia stawiane w projekcie „Rzyko” odnoszą się przede wszystkim do wymagań sprzętowych jak również software’owych takich jak odpowiedni system komputerowy. Gra „Rzyko” działać będzie na systemie Windows XP i wyższym. Brak kompatybilności z systemami UNIX’owym oraz MAC’ami.

4. Perspektywa przypadków użycia

Konkretne informacje zawarte w dokumencie *Specyfikacja przypadków użycia v.1.0*

5. Perspektywa logiczna

W danym momencie nie jesteśmy w stanie określić perspektyw logicznych. Z czasem zostaną uzupełnione.

RISK	Wersja: 1.0
Dokumentacja architektury systemu	Data: 29/10/2012
DAS_1	

6. Opis interfejsu

Opis interfejsów projektu gry „Ryzyko” zawarty w pliku *Specyfikacja przypadków użycia v.1.0*

7. Rozmiar i wydajność

Wymagania gry powinny być spełnione przez każdy aktualny komputer. Konkretnie wymagania oraz rozmiar zostaną podane w następnych odsłonach dokumentu.

8. Jakość

Jakość zgodna z standardem gry planszowej „Ryzyko”.